Expandir todo
TusCriaturas
Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios
Bienvenida
Participa
Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares
Novedades
Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams
Comunidades
Nuestros espacios
Categorías
Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio
Herramientas wiki
Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado
Más
Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Juegos:Marihuana curativa (DnD)

Juegos Discusión Editar Historial Purgar

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Este artículo forma parte de una colección de reglas semicómicas para Dragones y Mazmorras, creadas por el usuario Imontegav.

Artículo principal: *Juegos:Reglas caseras de Imontegav para DnD*

En este artículo se detallan diversos objetos especiales propuestos por Imontegav para expandir el contenido del juego Dungeon and Dragons, y basados en el contenido del Motaverso.

El contenido detallado es perfectamente jugable, si bien también tiene intencionalidad humorística.

Sumario ocultar

1 Introducción
2 Formatos de la marihuana curativa
2.1 Flores de marihuana
2.1.1 Xustillas
2.1.2 Porros
2.1.3 Blunts
2.2 Hachís o charás
2.2.1 Canutos
2.3 Piedras
2.3.1 Piedras lunares
2.3.2 Piedras solares
2.3.3 Piedras de hielo
2.4 La Xusta de Zarathustra
3 Tabla resumen
4 Referencias
5 Véase también
6

Introducción editar

En vuesas chanzas y desventuras quizás vos acabéis herido. Para curaros podéis acceder a hechizos que sanan, pociones que regeneran, o chustillas y canutos que curan.

En este artículo, el elaborador de reglas caseras Imontegav propone unas nuevas reglas adicionales para D&D, un nuevo conjunto de objetos alterantivos a las pociones y hierbas medicinales, que no se ingieren ni se untan pero se fuman.

Se tratan pues de productos derivados de las flores de la hierba de María Juana, la denominada marihuana, mota o cannabis.

El contenido presentado en este artículo está ligado a otros artículos como Juegos:Canuterías (DnD) y el plano o universo la Motasfera, si bien puede ser jugado en D&D sin incluir el contenido de estos otros artículos.

Formatos de la marihuana curativa editar

Vuesas huestes disponéis de variedad de derivados que podéis fumar, que de canuterías y proveedores de confianza podéis sacar.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

Las flores de María Juana son el milagro que nace de la verde planta. Durante eras, nobles y reyes han consumido estas flores.

Su precio ronda las 70 monedas de oro por unidad, y pueden ser adquiridas en diversas canuterías, boticas y casas de hechicería. Hay diversas formas de consumo. Las flores pueden ser directamente consumidas en una pipa, bong o cachimba, curando 3d4+3 puntos de salud; pero también puede ser empleadas para liar xustillas, porros y blunts.

Flor de marihuana.

Xustillas editar

La xustilla es la xusta más diminuta. Mas no subestiméis su poderío, porque sana un poquillo. Un personaje que fume esta xustilla, recuperará 1d4+1 puntos de salud.

Un personaje puede elaborar 3 xustillas empleando 3 unidades de papel de fumar y una flor de marihuana, pero deberá realizar una prueba de Destreza (Juego de manos) o Sabiduría (Supervivencia) DC 5. Si el personaje tiene un "Kit de herborista", tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado). Si el personaje es un druida conocedor de hierbas y mezclas, podrá elaborar hasta 4 xustillas.

Porros editar

El porro contiene flores de marihuana desmenuzada, que al ser prendido y su humo inhalado en caladas, recupera la salud de las almas bienaventuradas. Un personaje que fume esta xusta, recuperará 2d4+2 puntos de salud.

Un personaje puede elaborar 2 de estas xustas empleando 1 unidad de papel de fumar y una flor de marihuana, pero deberá realizar una prueba de Destreza (Juego de manos) o Sabiduría (Supervivencia) DC 7. Si el personaje tiene un "Kit de herborista", tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado).

Blunts editar

El blunt contiene un cogollo bien desmenuzado, enrollado en hojas de marihuana, que al ser prendido y su humo inhalado en caladas, recupera la salud de las almas bienaventuradas. Un personaje que fume esta xusta, recuperará 4d4+2 puntos de salud.

Un personaje puede elaborar una de estas xustas empleando 1 unidad de papel de fumar y una flor de marihuana, pero deberá realizar una prueba de Destreza (Juego de manos) o Sabiduría (Supervivencia) DC 10. Si el personaje tiene un "Kit de herborista", tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado).

Hachís o charás editar

El hachís o charás es un producto elaborado de la resina y el polen de las flores.

Su precio ronda las 100 monedas de oro, pero puede ser elaborada por el personaje del jugador empleando dos cogollos, herramientas de cocina o alquimia, y un corto descanso. Para ello, el personaje deberá realizar una prueba de Inteligencia (Arcana o Medicina) DC 10. Si el personaje tiene proficiencia en Herramientas de cocina, o es un Druida o un Artífice de clase Alquimista, tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado). Hay diversas formas de consumo. El charás puede ser directamente consumido en una pipa o shisha, curando 2d6+6 puntos de salud; pero también puede ser empleada para liar canutos.

Trocito de hachís.

Canutos editar

El canuto es una xusta más potente y poderosa que el porro de marihuana. Esta xusta contiene una bellota de hachís moldeada y rodeada de flores picadas, que al ser prendidos y su humo inhalado en caladas, recuperan la salud de las almas bienaventuradas. Un personaje que fume esta xusta, recuperará 3d6+6

Un personaje puede elaborar este porro empleando una unidad de papel de fumar y una bellota de hachís, pero deberá realizar una prueba de Destreza (Juego de manos) o Sabiduría (Supervivencia) DC7. Si el personaje tiene un "Kit de herborista", tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado).

Piedras editar

Consideradas ingredientes antecesores de la piedra filosofal, existen tres tipos de piedras canábicas:

- Las piedras lunares, fabricadas con polén.
- Las piedras solares, fabricadas con el más puro y dorado de las charas.
- Y las piedras de hielo, fabricadas mediante alquimia, cristalinas y blancas como la luz de las estrellas.

Piedras lunares editar

La piedra lunar está constituida por el polén obtenido como subproducto al picar la hierba de María Juana.

Tras haber picado 8 flores o cogollos para fabricar diversas xustas, un personaje tendrá suficiente polén para fabricar una piedra lunar. Para ello, el personaje necesitará herramientas de cocina o alquimia, y un corto descanso, y deberá realizar una prueba de Inteligencia (Arcana o Medicina) DC 10. Si el personaje tiene proficiencia en Herramientas de cocina, o es un Druida o un Artífice de clase Alquimista, tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado).

Piedra lunar.

El precio de las piedras lunares ronda las 200 monedas de oro, y estas pueden ser consumidas en pipa, bong, shisha o cachimba, curando 2d12+8 puntos de salud.

Piedras solares editar

La piedra solar está constituida por el más puro y dorado de las charas, que baña en belleza y armonía una flor de marihuana.

Un personaje puede intentar fabricar una piedra solar usando una bellota de charás y una flor de marihuana. Para ello, el personaje necesitará herramientas de cocina o alquimia, y un corto descanso, y deberá realizar una prueba de Inteligencia (Arcana o Medicina) DC 12. Si el personaje tiene proficiencia en Herramientas de cocina, o es un Druida o un Artífice de clase Alquimista, tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado).

Piedra solar (le falta la flor).

El precio de las piedras solares ronda las 300 monedas de oro, y estas pueden ser consumidas en pipa, bong, shisha o cachimba, curando 3d12+8 puntos de salud.

Piedras de hielo editar

La piedra lunar es el derivado más puro de la hierba de María Juana.

Un personaje puede intentar fabricar una piedra lunar usando dos bellotas de charás y herramientas de alquimia. Para ello, el personaje necesitará herramientas de cocina o alquimia, y un corto descanso, y deberá realizar una prueba de Inteligencia (Arcana o Medicina) DC 15. Si el personaje tiene proficiencia en Herramientas de cocina, o es un Druida o un Artífice de clase Alquimista, tendrá ventaja en la prueba (podrá realizar dos tiradas y seleccionar la tirada de mayor resultado).

Piedra de hielo.

El precio de estas piedras blancas como las estrellas, ronda las 500 monedas de oro, y estas pueden ser consumidas en pipa, bong, shisha o cachimba, curando 5d12+8 puntos de salud.

La Xusta de Zarathustra editar

Desde la más remota antigüedad hemos sido visitados por antiguos astronautas.
¿Quiénes fueron? ¿Qué rollo nos dejaron? ¿Volverán?

Tras escapar de los reptilianos, Gandalf y Dumbledore lo celebraron con una de sus fiestacas en Valhalla.
Todos fueron invitados: Atila, Chuck Norris, King Kong, los hermanos Super Mario, y hasta el Hypogripho Dorado.
¡Y todo eran risas y chanzas bajo el submarino de neblina motamágica!
Mas cuando la priva y la mandanga se agotaron, los monstruos enloquecidos profanaron las

bodegas prohibidas de Loki y se pribaron sus arcanas litronas.

Pero nunca debieron lo que de postre fumaron. Maldita por centurias, la nunca alcanzada por una, ¡la Xusta de Zarathustra!
Con cada blasfema calada descosieron el espacio, y en el tiempo se perdieron...

Se cuenta que la Xusta de Zarathustra es un poderoso objeto que fue creado empleando la mísmisima piedra filosofal. Este legendario objeto puede sanar todas las heridas y condiciones de una criatura, así como otorgarle un gran poder. Sin embargo, al consumir esta xusta, la criatura será transportada a otro plano de la existencia, donde el dios de la mota le formulará 3 acertijos.

Para superar cada acertijo, el personaje jugador debe realizar una tirada DC 20. Si supera los 3 acertijos, el personaje renovará todas sus casillas de hechizos y habilidades especiales, y con gran fortaleza y poder, tendrá ventaja en todos sus tiradas de salvación y de habilidad del siguiente combate o el actual, y todos sus ataques serán críticos.

Si supera 2 acertijos, el personaje se curará y renovará todas sus casillas de hechizos y habilidades especiales, pero no obtendrá el poder de la mota durante el siguiente combate o el actual.

Y si supera sólo 1 acertijo, el personaje se curará por completo y nada más.

No obstante, si el personaje no resuelve ni un sólo acertijo, no sanará ni obtendrá ningún beneficio, aparecerá en un lugar lejano al azar, o incluso otro plano, donde los demás jugadores deberán viajar si quieren encontrarlo.

Tabla resumen editar

Marihuana curativa

Nombre	Nombres alternativos	Rareza	Precio de venta medio	PG recuperados	Materias primas	Dificultad de elaboración
Flor de marihuana	Cogollo, Mota	Común	70 gp	3d4+3		
Xustilla	Chustilla, Porrillo	Común	20 gp	1d4+1	Cogollo (1/3), Papel de fumar	DC 5
Porro	Xusta	Común	50 gp	2d4+2	Cogollo (1/2), Papel de fumar	DC 7
Blunt	Xustaca, Porrazo	Raro	100 gp	4d4+4	Cogollo, Hojas de maría	DC 10
Hachís	Charás, Chocolate	Poco común	100 gp	2d6+6	Cogollo (x2)	DC 10
Canuto	Xusta de chocolate	Raro	150 gp	3d6+6	Hachís, Papel de fumar	DC 7
Piedra lunar	Moonrock	Raro	200 gp	2d12+8	Polen acumulado ("conteo de uso: 8 cogollos")	DC 10
Piedra solar	Sunrock	Raro	300 gp	3d12+8	Hachís, Cogollo	DC 12
Piedra de hielo	Icerock	Raro	500 gp	5d12+8	Hachís (x2)	DC 15
Xusta de Zarathustra		Legendario	N/A	"Prueba de los 3 acertijos"		

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

Este artículo **está inspirado** en la banda de rock siguiente: **Gigatron**

Este artículo contiene **humorísticos** que hacen referencia a la temática siguiente: **Motamagia**

Véase también editar

- Juegos:Canuterías (DnD)
- Juegos:Fumatorios (DnD)
- Juegos:Marihuana recreativa (DnD)
- Antibestiario:Motamagia

editar

Artículo original de Imontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 20:53. Basado en el trabajo de los usuarios NimoStar y Imontegav de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.